Abril
QUADRINHOS • PROCURANDO NEMO? ELE ESTÁ AQUI!
Achou!
R$ 8,95
Ano 5
4/11/2004
Nº 243
RECREIO
ISSN 1517-7467
9 771517 746002 00243
www.RECREIONLINE.com.br
DUELO XIAOLIN
Novos heróis estréiam na TV em um desenho cheio de ação e artes marciais
GAME
Acelere no F-Zero e seja campeão no GBA
BICHOS
Conheça os animais que inspiraram o kung fu
MALUQUICE TOTAL
Divirta-se com os recordes mais estranhos do mundo
GRÁTIS
DINO MANIA
• 1 anquilossauro
• 1 fascículo do Livro dos Dinossauros

kidemais é viver
Heringkids
sac@hering.com.br
(11) 3371 4800 / www.ciahering.com.br

AQUI TEM

Curiosidades!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

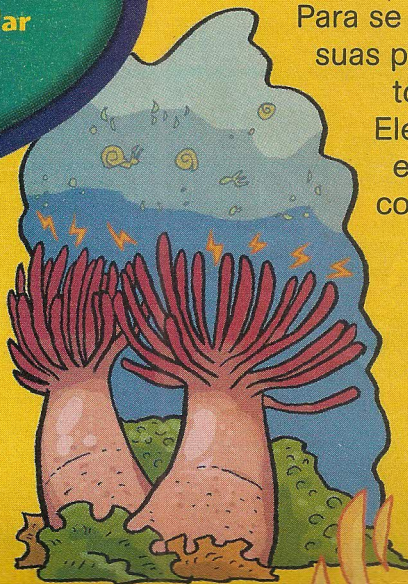
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

O QUE AS ANÊMONAS COMEM?

Rodrigo Ramos Martinelli, 11 anos
Colatina – ES

A maioria das anêmonas come pequenos invertebrados como crustáceos e moluscos, mas algumas se alimentam de plâncton e outras, bem maiores, preferem peixes. Para se alimentar, elas esperam suas presas se aproximarem e tocarem seus tentáculos. Eles possuem milhares de estruturas microscópicas com veneno que parecem agulhas de injeção. As anêmonas injetam seu veneno na presa, que fica paralisada e é engolida rapidamente.

VOCÊ SABIA QUE...

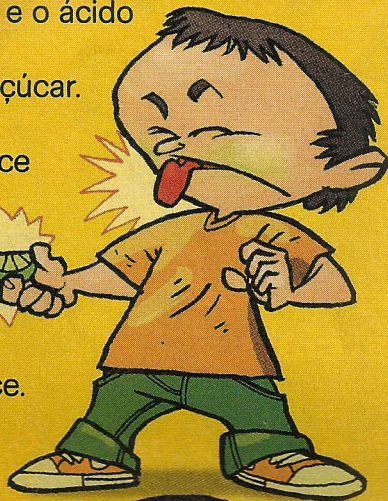
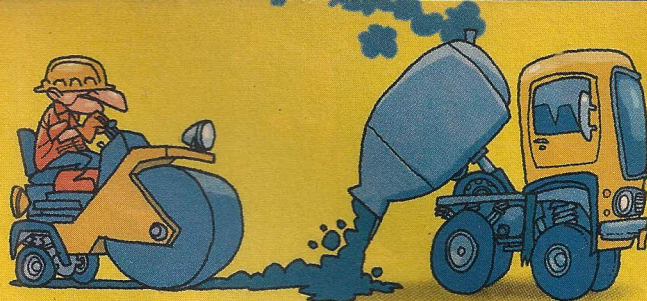
- A maior flor do mundo se abriu pela segunda vez na Austrália? Ela tem 1,33 metro de diâmetro e é chamada de flor-cadáver, porque exala um cheiro muito ruim. Essa espécie vive cerca de 40 anos e floresce apenas duas ou três vezes ao longo de toda a sua vida.

O QUE É BANDA LARGA? COMO FUNCIONA? QUANDO COMEÇOU A SER USADA?

Vinícius Lima Coutinho, 11 anos
Por e-mail

É uma conexão de alta velocidade à internet, que funciona por cabo de TVs por assinatura, linhas telefônicas digitais e até mesmo celulares. Esse tipo de ligação permite que uma quantidade maior de informações seja transmitida e recebida pelo computador. É como uma estrada: quanto mais larga, mais carros podem passar. Na prática, significa que você consegue ver vídeos de alta qualidade e ouvir músicas sem ter de esperar um tempão para que eles carreguem no seu computador. No Brasil, o serviço de banda larga começou a ser comercializado em 1999. Mas ele surgiu nos Estados Unidos, em 1996.

POR QUE O LIMÃO É AZEDO?

Fernanda Resende Farid Tavares, 12 anos
Itabirito – MG

Essa fruta é composta por uma grande quantidade de substâncias de sabor azedo, como o ácido cítrico e o ácido málico. Além disso, o limão tem pouco açúcar. Já com a laranja, por exemplo, acontece o contrário: ela possui bastante açúcar e pouca concentração de ácidos. Por isso, em geral, é mais doce.

ILUSTRAÇÕES:
FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

COMO É FEITO O ASFALTO?

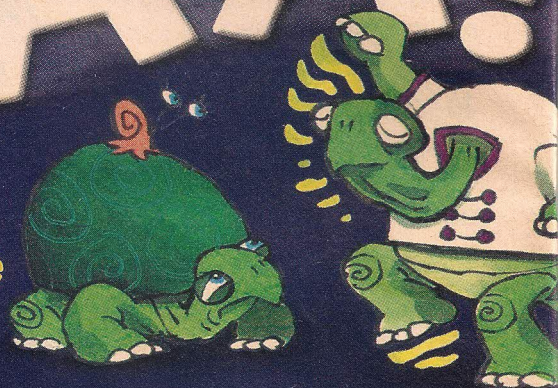
Luan Michel
São João – PR

O asfalto é uma mistura de pedras com uma substância chamada cimento asfáltico, que é um derivado do petróleo. Primeiro, as pedras são aquecidas e colocadas em uma máquina misturadora. Sobre elas é jogado o cimento asfáltico em estado líquido. Tudo é misturado até formar uma massa pastosa, que é despejada nas ruas. À medida que esfria, a massa seca e endurece.

CONSULTORIA:
DR. CARLOS ROBERTO F. BRANDÃO (diretor do Museu de Zoologia da USP), WATSON LOH (professor do Instituto de Química da Unicamp), MARCO ANTONIO GAYA DE FIGUEIREDO, (professor do Instituto de Química da UERJ), ALESSANDRA ALVES DE SOUZA (pesquisadora do Centro APTA Citros Sylvio Moreira – IAC), ADRIANA TOMIDA (coordenadora de vendas internet do Ajato) e ALVARO ESTEVES MIGOTTO (biólogo do Centro de Biologia Marinha da USP).

POR QUE SE FORMA UM CALOMBO ONDE AS FORMIGAS MORDEM?

Fernanda Pereira Borge
Aciúna – ES

Em geral, as formigas picam para paralisar suas presas ou para se defender de agressores. Na picada, elas liberam um tipo de veneno e o organismo humano reage liberando um líquido para combater esse veneno. O líquido de defesa se acumula ao redor da picada, formando o calombo.

Responda às perguntas e veja o que você sabe sobre as lutas marciais.

1 Por que as artes marciais têm esse nome?

- A Eram praticadas no mês de março.
- B Eram praticadas por guerreiros.
- C Eram praticadas por marcianos.

2 As lutas marciais vieram do Oriente e estão baseadas:

- A Na força dos músculos.
- B Em princípios filosóficos e espirituais.
- C Nos princípios do boxe.

3 O que é necessário para virar um mestre de arte marcial?

- A Muito treino, força de vontade e disciplina.
- B Ter muita força e fazer exercícios.
- C Falar japonês.

4 O tai chi chuan é uma luta:

- A De movimentos lentos e suaves.
- B De golpes rápidos e certeiros.
- C Parecida com a capoeira.

5 Alguns estilos de kung fu foram inspirados nas lutas de quais animais?

- A Tigre, águia e macaco.
- B Paca, tatu e cotia.
- C Zebra, anta e girafa.

6 O kung fu nasceu na China em um famoso templo chamado:

- A Chapolim.
- B Shaolin.
- C Sete Luas.

7 Que arte marcial serviu de inspiração para o judô?

- A Tae kwon do.
- B Kung fu.
- C Jiu-jítsu.

8 Em que país surgiu o tae kwon do?

- A Nos Estados Unidos.
- B Na Índia.
- C Na Coréia do Sul.

9 Quem criou o jiu-jítsu muitos milênios atrás, na Índia?

- A Monges budistas para se defender de bandidos.
- B Monges praticantes de meditação transcendental.
- C Adoradores de elefantes.

VEJA O RESULTADO

De 0 a 5 respostas certas
Parece que as lutas marciais não são o seu assunto preferido. Mas saiba que elas nada têm a ver com briga e violência. O que buscam é o equilíbrio entre o corpo e a mente. Procure descobrir mais sobre sua história, as regras e a filosofia. De repente, você se anima e acaba aprendendo uma delas.

De 6 a 11 respostas certas
Você não chega a ser um mestre no assunto, mas conhece o tema. Para saber ainda mais, procure informações em livros, revistas e na internet. Existem vários filmes e desenhos que mostram algumas dessas lutas. Fique mais antenado e logo será um faixa preta no assunto ou em uma das modalidades.

De 12 a 15 respostas certas
Uau, você sabe tudo sobre artes marciais! Parece que tem o pique de um bravo samurai! Pelo jeito, está sempre ligado no assunto e não perde um filme ou desenho que tenha alguma cena de luta. Um dos seus heróis prediletos deve ser o Samurai Jack. Ou serão os Cavaleiros do Zodíaco? Ou o Jack Chan? Ou todos eles juntos?

ILUSTRAÇÕES: BIRY

Confira as respostas corretas:

1 B; 2 B; 3 A;
4 A; 5 A; 6 B;
7 C; 8 C; 9 A;
10 A; 11 B; 12 C;
13 B; 14 B; 15 B.

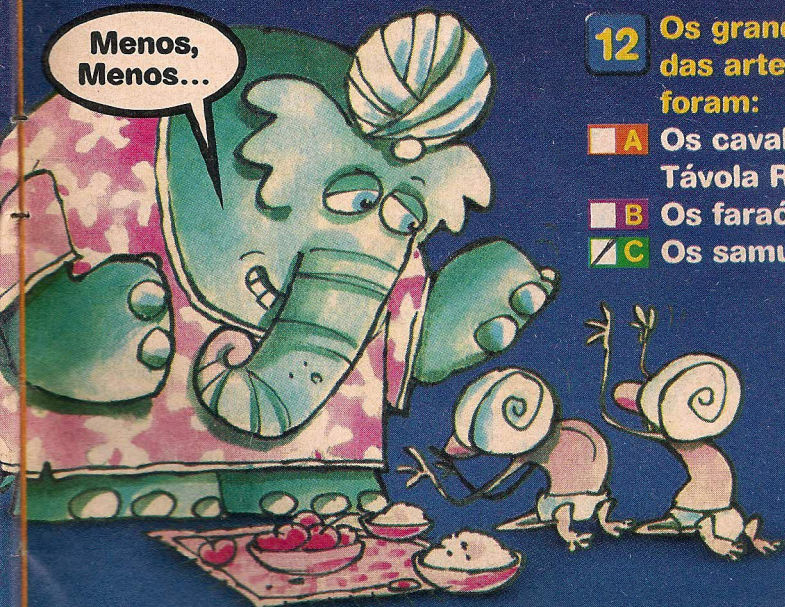
10 Um dos lemas do tai chi chuan é:
- A Vença a si mesmo.
- B Conhece-te a ti mesmo.
- C Vamos à luta.

11 Em qual luta se usam o bastão e a espada?
- A Judô.
- B Aikidô.
- C Caratê.

12 Os grandes mestres das artes marciais foram:
- A Os cavaleiros da Távola Redonda.
- B Os faraós.
- C Os samurais.

13 Que cor é a faixa do carateca de nível mais avançado?
- A Amarela.
- B Preta.
- C Roxa.

14 Quais destas lutas são esportes olímpicos?
- A Caratê e kung fu.
- B Judô e tae kwon do.
- C Tai chi chuan e caratê.

15 Um dos segredos do caratê é:
- A Ficar de braços cruzados.
- B Ser mais rápido que o adversário.
- C Não mexer os pés durante um golpe.

Texto ROBERTA VIGANÓ

MESTRES MARCIAIS

Prepare-se para uma disputa emocionante. São dois times e um objetivo: viajar pelo mundo em busca de elementos poderosos. A regra do jogo é duelar, usando os movimentos das artes marciais, para resgatar 27 objetos mágicos, que conferem muito poder a quem encontrá-los.

Os heróis do desenho Duelo Xiaolin, que acaba de estrear no Cartoon Network, são Omi, Kimiko, Clay e Raimundo. Xiaolin é o nome de uma arte marcial milenar criada por antigos monges chineses. E Omi é um discípulo em treinamento, que cresceu em um templo na China isolado das outras pessoas. Super-habilidoso, ele foi chamado pelo Mestre Fung, o guardião do Templo de Xiaolin, para lutar contra o time do mal, liderado por Jack Spicer e pela bruxa Wuya.

Mas Omi ainda tem outro desafio: aprender a se divertir como qualquer garoto de sua idade e se adaptar à vida fora do mosteiro, cheia de aparelhos tecnológicos.

Para isso, Mestre Fung convida para o treinamento três jovens: a japonesa Kimiko, o americano Clay e o brasileiro Raimundo. Cada um bem diferente do outro, eles formam o time que roda o planeta, a bordo de um dragão, e luta a favor do bem.

OMI

Foi criado como um monge **Xiaolin e** nunca havia saído **do templo.** Agora que a **busca pelas peças** mágicas **começou,** Omi está **preparado** para o desafio de **capturá-las.** Ele luta com **entusiasmo** e tem **muita energia,** que **usa para** estudar **e brincar** com **a turma.**

KIMIKO

Ela veio de Tóquio e curte moda e tecnologia. Quando não está no celular, abusa de suas habilidades marciais e treina muito. Faz o papel de irmã mais velha, protegendo o amigo Omi dos perigos.

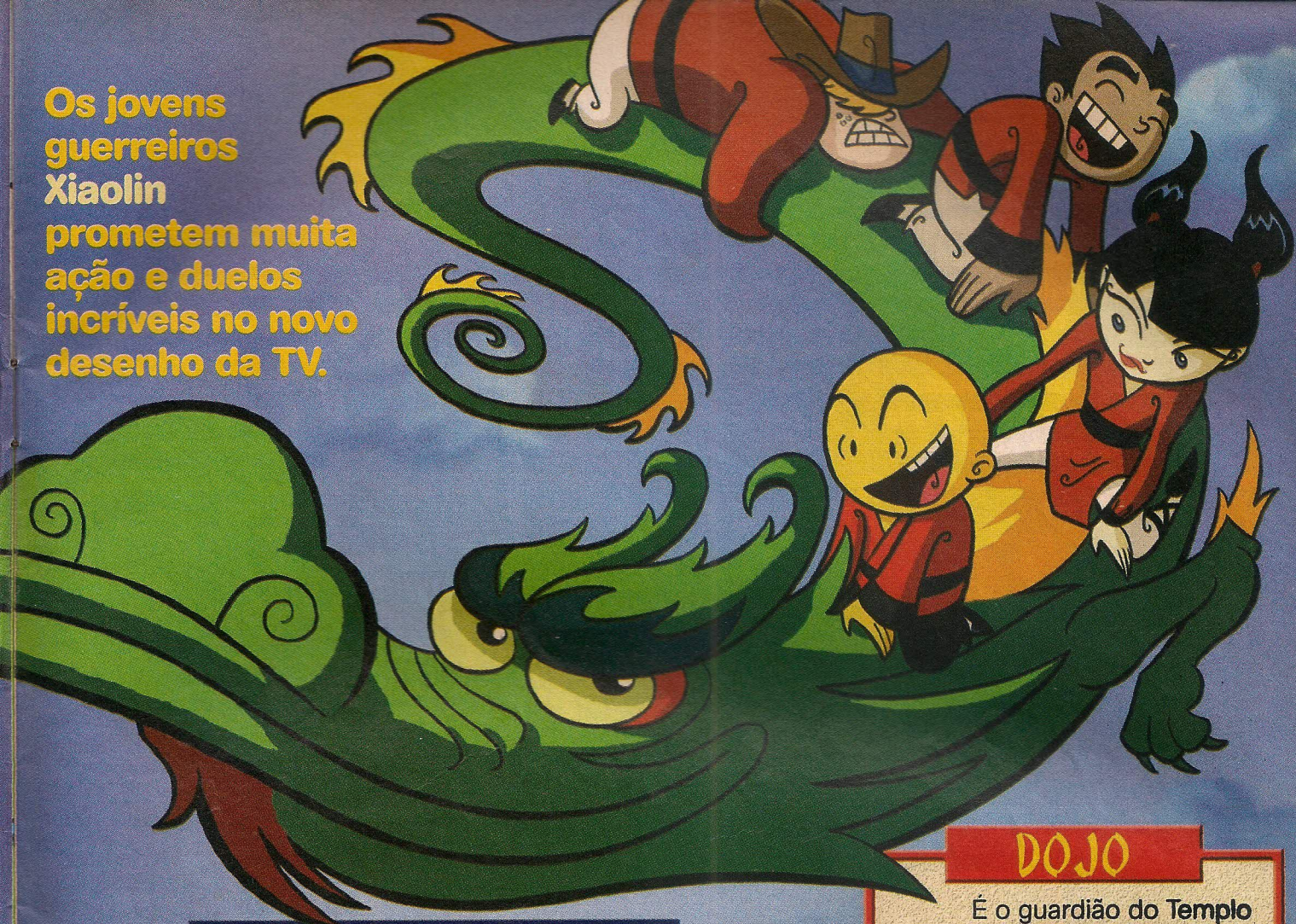
RAIMUNDO

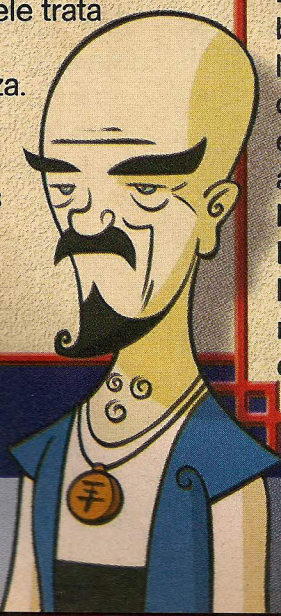
Mestre nas artes circenses, o brasileiro Raimundo é esperto e ágil. Gosta de brincar e viajar pelo mundo. Acha mais legal colocar os inimigos para correr do que recuperar os objetos mágicos. Quando conheceu Omi, não se mostrou tão amigo, mas agora é um bom aliado.

Os jovens guerreiros Xiaolin prometem muita ação e duelos incríveis no novo desenho da TV.

TURMA DO BEM

DOJO

É o guardião do Templo de Xiaolin e do antigo pergaminho do Shen Gong Wu. Tem o tamanho de um lagarto, mas pode virar um gigante. É capaz de voar, servir de barco ou trem. Dojo consegue sentir onde os objetos mágicos estão a milhares de quilômetros.

MESTRE FUNG

O líder do templo Xiaolin é o mestre dos jovens guerreiros. Rígido quando precisa ser, ele trata os meninos com gentileza. Guia os garotos em suas viagens e ajuda-os a enfrentar as dificuldades.

CLAY

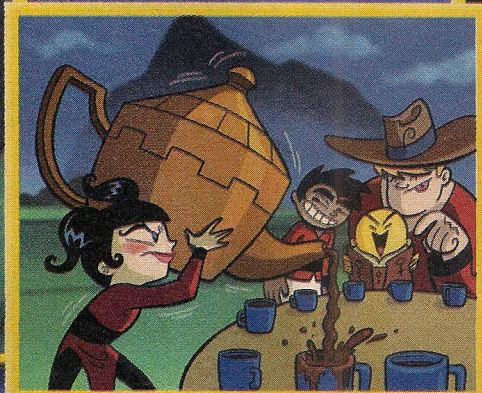
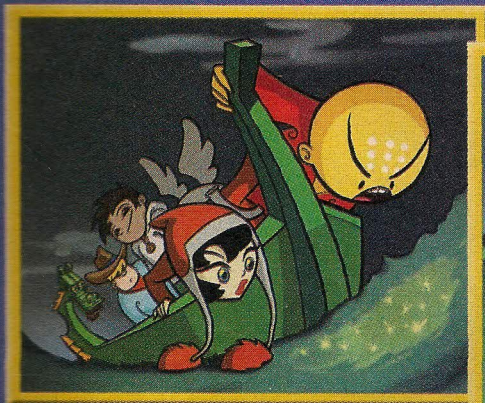
É um garoto americano, bem-humorado e fácil de lidar, tem raciocínio lógico, controla seus sentimentos e é muito educado. Mas às vezes despreza as habilidades dos demais. É capaz de recusar uma luta só por achar que o rival não é tão bom quanto ele. É o mais leal a Omi.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Hora de lutar!

A chave que controla os poderes do bem e do mal é formada por objetos sagrados, os Shen Gong Wu. Eles foram usados no passado em uma disputa entre o Mestre Dashi e a bruxa Wuya.

A bruxa foi derrotada e seu espírito aprisionado. Agora ela quer os objetos para dominar o mundo e voltar à vida.

Essas peças são capturadas depois de um duelo entre as duas equipes. Para isso, um dos jovens dos dois times deve achá-los e gritar "Gong Yi Tan Pai, Duelo Xiaolin!". Se o rival aceitar, o objeto encontrado brilha e os guerreiros são transportados para um universo paralelo, palco de uma batalha com os movimentos incríveis das artes marciais. O vencedor recebe, além da peça que encontrou, um item que o oponente já havia conseguido e, é claro, o poder que ele confere.

De segunda a sexta, às 13h30 e 23h30, no Cartoon Network.

TURMA DO MAL

WUYA

É a bruxa derrotada pelo Mestre Dashi. Seu espírito foi libertado pelo garoto Jack Spicer. Agora Wuya o orienta na localização dos objetos que, se capturados, vão dar a ela vida e poder. Como recompensa, prometeu dividir o reinado do mal com ele, o que é um tanto duvidoso.

JACK SPICER

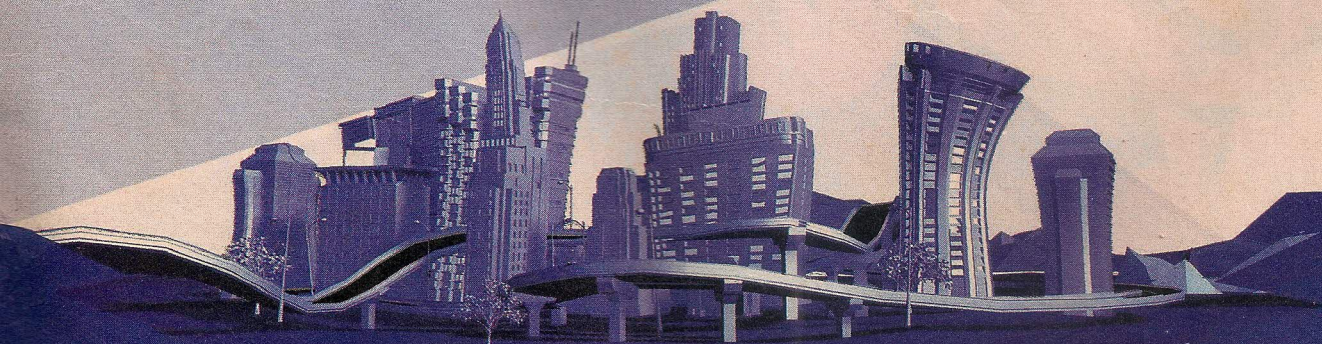
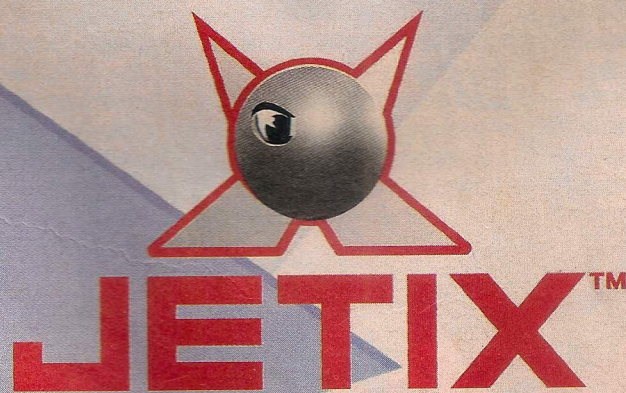
Rico e mimado, adora falar de si mesmo na terceira pessoa e se vestir de preto. Sonha em dominar o mundo desde a segunda série. Gênio e mestre em robótica, construiu um incrível exército de robôs do mal.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Você sabia que...

Xiaolin vem de Shao lin, que significa "floresta nova" em chinês? É um estilo de uma arte marcial originária do mosteiro de Shao lin, fundado no século 5, e, assim como o kung fu, tem movimentos inspirados nas habilidades dos animais.

JETIX cards colecionáveis

não deixe escapar nenhum!

Clique em www.JETIX.com.br,

colecione seu álbum virtual e concorra um super computador.

ELES TÊM ESTILO

Texto EDUARDO PERÁCIO

FOTOS: CORBIS/STOCK PHOTOS

A

Estátua, eu?

A garça é uma ave aquática pernalta, que adora comer peixes. Na hora de pegar o alimento, ela dá uma de estátua e não mexe nem uma pena. Mas, quando o peixe aparece, é rápida como uma flecha. Para se defender, dá saltos e bicadas abrindo as asas.

B

Inseto ninja

O louva-a-deus se alimenta de mosquitos, borboletas e outros insetos. Tem olhos grandes e enxerga bem. Fica parado um longo tempo e, quando a presa chega perto, agarra com as patas da frente. As de trás são usadas para andar e pular. É útil para combater insetos que destroem plantações.

C

Ataque silencioso

O corpo alongado permite que a serpente se movimente quase sem fazer barulho. Isso ajuda na hora de caçar, pois ela consegue chegar bem perto da presa antes de dar o bote. Além de imobilizar com o veneno, muitas envolvem a caça antes de engolir.

1

O participante faz com os braços um movimento ondulado, como se quisesse hipnotizar o adversário. Os ataques são ágeis, com muitos giros e cambalhotas para frente e para trás até o momento exato de surpreender e atingir o oponente.

2

Quase não há chutes. As pernas são mais usadas para pequenos saltos e andar de lado. A grande técnica é ter braços ágeis que seguram firme e atacam o adversário.

3

Se equilibrar em uma perna para enganar e chutar o oponente é uma das técnicas desse estilo. O lutador utiliza também movimentos de mãos como batidas com os punhos e "bicadas" com as pontas dos dedos.

CONSULTORIA: LUIZ CARLOS NASCIMENTO DA SILVA (Departamento Cultural da Federação Paulista de Kung Fu Wushu).

ILUSTRAÇÕES: ROGÉRIO DOKI

Resposta: 1C, 2B, 3A, 4E, 5D e 6F.

Observando o jeito de alguns animais, o monge budista Ta-Mo, muitos séculos atrás, inventou os estilos de luta do kung fu. Veja agora quais os bichos que inspiraram essa arte marcial. Depois, é hora de ligar os animais a cada estilo. Será que você consegue?

MICHAEL K NICHOLS/NGS/GETTY IMAGES

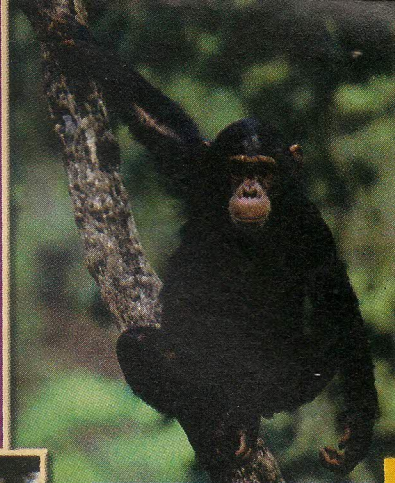
D

Ave superpoderosa

A águia é ótima caçadora. Seus olhos aguçados avistam de longe aves, peixes ou mamíferos. Ela mergulha no ar e apanha rapidamente a presa com suas garras fortes de unhas compridas. O ataque é tão veloz que a presa nem percebe o perigo.

E

Gatão caçador

O tigre aproveita que a pele listrada se confunde com a vegetação para se aproximar das presas e atacar de repente. Ele se locomove com leveza, sem fazer ruído, e têm garras retráteis, que coloca de fora na hora de caçar. Consegue saltar até 9 metros de distância e 5 de altura.

F

Cheio de micagens

O macaco é ágil e barulhento. A maioria das espécies tem cauda, pernas e braços longos. Esse mamífero é muito habilidoso com as mãos e alguns usam a cauda para se pendurar nos galhos ou pegar comida. Quando se sente ameaçado, o macaco grita alto e se movimenta sem parar para assustar o inimigo. Ele pode ainda atirar coisas contra o adversário.

4 Se baseia em movimentos de ataque e defesa ao mesmo tempo. O praticante coloca muita força nas mãos e mantém as pernas bem firmes, como se tivessem garras que o prendessem no chão. Isso serve para segurar o adversário e não deixá-lo resistir.

5 E marcado pela posição dos dedos das mãos do praticante. Eles ficam juntos e curvados como se fossem garras. O atleta dá torções com as mãos e faz ataques rápidos dobrando as pernas e saltando várias vezes.

6 O lutador faz gestos como se estivesse brincando de saltar e pular de galho em galho. Na verdade, o objetivo é saltar e atingir as orelhas do oponente com as duas mãos. Por isso, ele cobre o rosto com uma mão para proteger as suas orelhas.

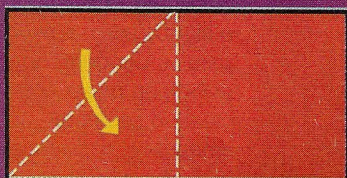
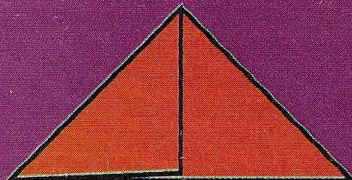
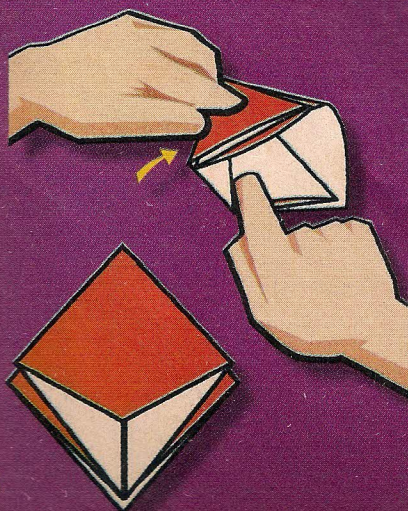
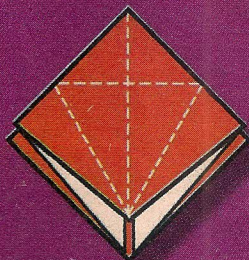
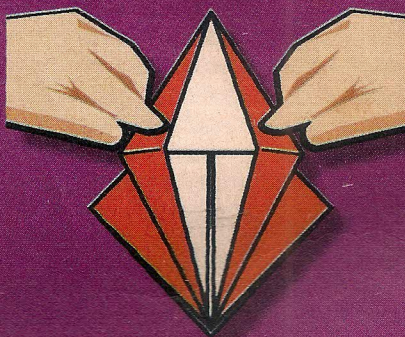
Com algumas dobras, você faz esta ave que inspirou as artes marciais.

Garça em vôo

FOTO: VICTOR ALMEIDA

Você vai precisar de:

- 1 quadrado de papel

1 Dobre o papel ao meio e depois na metade de novo para fazer o vinco.

2 Dobre uma ponta até o vinco que acabou de fazer e a outra ponta para trás. Vai ficar assim.

3 Coloque o dedo no meio da figura e junte as duas pontas.

4 Dobre as laterais até o meio e a parte de cima só para vincar. Faça o mesmo do outro lado.

5 Agora, leve a ponta de baixo para cima, usando os vincos. Faça o mesmo do outro lado.

6 Dobre o triângulo da esquerda para a direita. Faça o mesmo do outro lado.

7 Dobre a metade de baixo para cima. Faça o mesmo do outro lado.

8 Puxe as pontas da direita e da esquerda para os lados. E dobre para fazer a cabeça.

Kellogg's
TONY®
Leo Burnett
SÓ NÃO EXAGERE NAS MANOBRAS:
VOCÊ PRECISA DOS DENTES PARA COMER SUCRILHOS.
www.sucrilhos.com.br
Desperte o tigre
em você.
Kellogg's
SUCRILHOS

VOCÊ É O CI

Texto JULIA MOIÓLI

Com objetos simples, faça experiências legais e divertidas na sua casa.

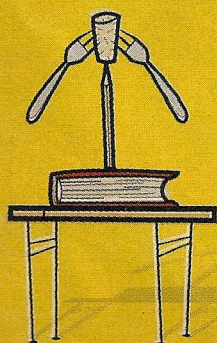
Garfo equilibrista

Você vai precisar de:

- 1 lista telefônica
- 1 lápis
- 1 rolha
- 2 garfos

1. Peça a um adulto que espete a ponta do lápis na rolha e um garfo de cada lado dela, virado para baixo.
2. Equilibre o conjunto de objetos bem no centro da lista telefônica. Eles não vão cair.

O QUE ACONTECE

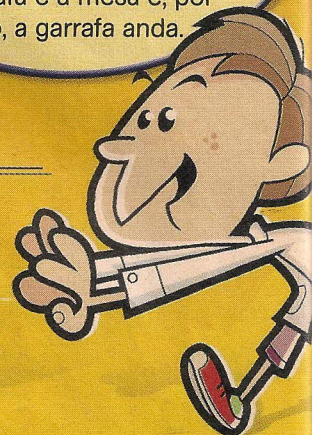
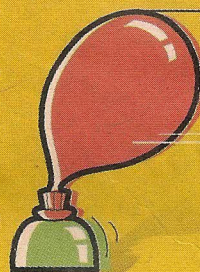
Os garfos, a rolha, o lápis e a lista formam um conjunto como se fossem uma coisa só. Como há um garfo de cada lado, o conjunto se equilibra e não cai. Todo objeto ou conjunto tem uma posição em que fica em equilíbrio. Mas qualquer alteração muda a situação e faz com que o conjunto caia ou tombe para um lado. É o mesmo que acontece com os equilibristas que seguram uma barra em cima de uma corda. Qualquer movimento errado pode derrubá-los.

Passeio de balão

Você vai precisar de:

- 1 garrafa tipo PET com tampa
- 1 balão

1. Peça a um adulto que corte a parte de cima da garrafa e faça um furo de cerca de 3 milímetros na tampa.
2. Encha bem o balão e coloque-o no gargalo da garrafa com cuidado para o ar não escapar.
3. Com a garrafa apoiada na mesa, levante-a um pouquinho e solte-a em seguida. Ela vai andar.

O QUE ACONTECE

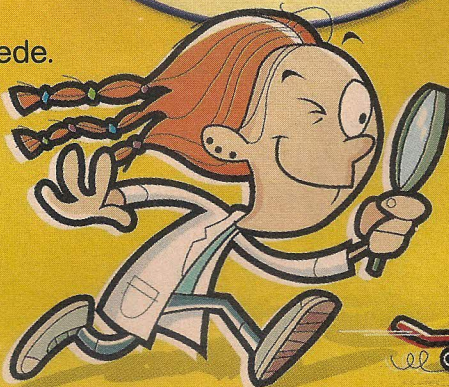
Quando o ar que está dentro da balão sai, ele tem muita pressão, pois estava preso e quer sair pelo furinho. Assim, durante um tempo, até que escape totalmente pelo furo, se forma uma espécie de colchão de ar. Ele diminui o atrito entre a garrafa e a mesa e, por isso, a garrafa anda.

Quem é o primeiro?

Você vai precisar de:

- 1 skate
- 1 carrinho de brinquedo

1. Coloque o carrinho sobre o skate.
2. Empurre o skate na direção de uma parede. Quando bater, o skate vai parar e o carrinho vai continuar em movimento por mais um tempo.

O QUE ACONTECE

Quando os objetos estão em movimento, eles só param se algum obstáculo estiver na frente ou se alguma força estiver agindo nele. O skate se deparou com a parede, mas o carrinho não encosta nela logo de cara. Por isso, ele continua andando até chegar ao obstáculo.

ENTISTA!

Elas têm a força!

Você vai precisar de:

- 2 listas telefônicas

1 Coloque as listas uma de frente para a outra e junte suas páginas, deixando-as como se fossem apenas uma (ou como se fosse um baralho de cartas que precisa ser embaralhado).

2 Chame um colega para puxar uma lista enquanto você puxa a outra. Vai ser bem difícil separá-las.

O QUE ACONTECE

Quando as páginas ficam assim juntas, uma acaba exercendo uma força sobre a outra. Como as listas têm muitas páginas, a força total é muito grande. Elas ficam tão juntas que separá-las é uma missão quase impossível.

Bolinha e balão

Você vai precisar de:

- 1 bola de tênis
- 1 bola de basquete

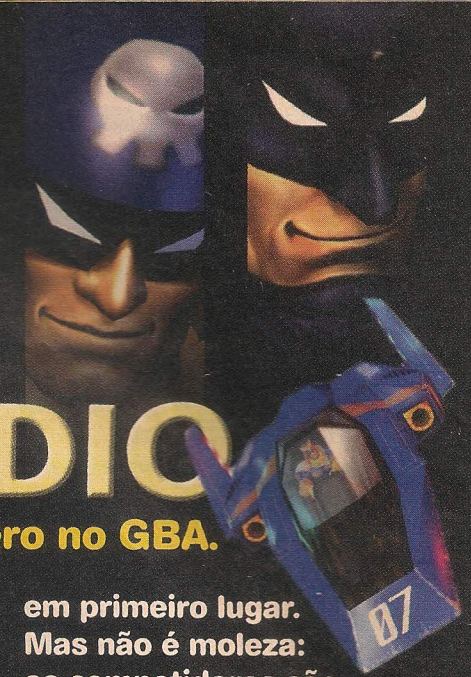
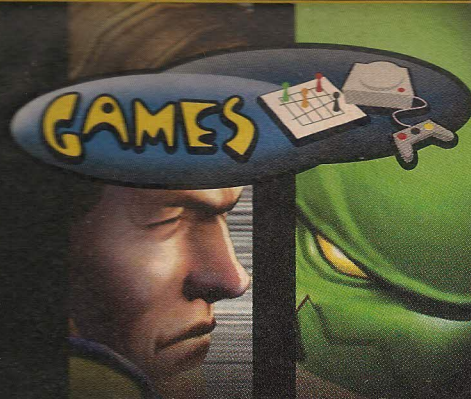
1 Coloque a bola de tênis em cima da de basquete, levante os braços e solte-as. Elas vão cair devagar.

2 Agora deixe a bola pequena embaixo. Erga novamente os braços, segurando as bolas, e solte-as. As duas chegam ao chão bem mais rápido.

O QUE ACONTECE

Como as duas bolas estão juntas, uma transmite seu movimento à outra. Quanto maior a bola, mais capacidade ela tem de transmitir movimento. Assim, quando a de basquete está em cima, ela passa mais movimento para a de tênis e elas chegam ao chão mais depressa.

ILUSTRAÇÕES: BRUNO DRUMMOND

CONSULTORIA: MARCELO KNOBEL (professor do Instituto de Física Gleb Wataghin, da Unicamp).

SUBA NO PÓDIO

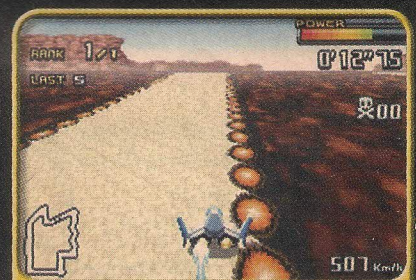
É hora de acelerar e virar campeão de F-Zero no GBA.

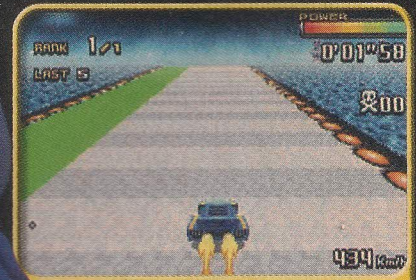
No game F-Zero, você embarca em uma viagem para o futuro e descobre pistas de corrida espalhadas por toda a galáxia. São vários modos de jogo. A dica é começar pelo Training, para conhecer as pistas e dominar os comandos. Quando estiver fera, mostre suas habilidades correndo contra o relógio no Time Attack.

O modo Story é mais difícil, com pilotos e carros diferentes, cada um com sua missão. São quatro heróis e quatro vilões e você escolhe com quem jogar e avança na história quando passa de uma missão para outra.

Se quiser muita emoção, entre em Grand Prix e pise fundo porque seu objetivo será chegar em primeiro lugar. Mas não é moleza: os competidores são velozes e não dão chance. Sempre que você supera um desafio, o jogo libera carros, modos de jogo e até um campeonato especial. Para ficar mais legal, chame os amigos e lance o desafio. Dá para ligar até quatro GBAs e fazer corridas incríveis.

Para conseguir estes carros, termine o jogo várias vezes em todos os modos.

Cada personagem tem cinco fases no modo Story, com missões diferentes.

Apertando **L** e **R** juntos, o turbo é acionado, mas saiba que isso gasta energia.

Esta pista não tem paredes. Se errar a curva e cair, seu carro explode.

Para recarregar a energia, a dica é passar na parte verde da pista.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

ELE ERA TÃO PODEROSO QUE JÁ NASCEU COM SUA PRÓPRIA COROA.

Série
Quebra-Cabeça 3D
ESTIRACOSSAURO

DINO MANIA
1 dino + 1 fascículo
Para colecionar e brincar!
RECREIO

DINO MANIA

PATROCÍNIO:
Bubbaloo

NA PRÓXIMA RECREIO VOCÊ GANHA:

- 1 miniatura do Estiracossauro para montar
- 1 fascículo do livro com tudo sobre os dinos mais ferozes da Pré-História

RECREIO

Toda quinta, nas bancas.

wg comunicação

ANQUIL

CONSULTORIA:
CESAR SCHULTZ
(prof. de paleontologia do Instituto de Geociências da UFRGS).

ILUSTRAÇÃO:
ALEXANDRE JUBRAN

O anquilossauro era um verdadeiro tanque de guerra pré-histórico. Ele tinha uma forte armadura para se proteger dos predadores. Na parte de cima do corpo, possuía placas ósseas grossas e duras encaixadas em uma pele rígida como couro.

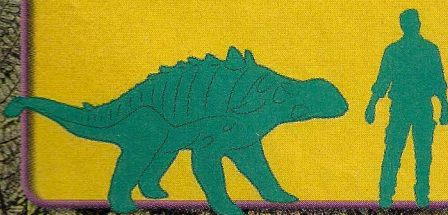
Além disso, duas fileiras de espinhos protegiam suas laterais e dois grandes chifres triangulares se projetavam das costas para a cabeça. Até em volta dos olhos havia placas ósseas de proteção.

Para completar, esse dino tinha uma espécie de martelo de osso no final da cauda, que batia de um lado para o outro com bastante força. Não foi à toa que ele recebeu o nome de anquilossauro, que significa réptil blindado.

Só havia uma maneira de ferir o anquilossauro: virando-o de barriga para cima, onde não existiam placas de osso.

As patas eram curtas, mas grossas o suficiente para suportar o peso do bichão. Seu crânio bastante largo deixava

DinoFicha

Nome científico ▸ ***Ankylosaurus magniventris.***
Tamanho ▸ **de 7,5 a 10 metros de comprimento e 1,2 metro de altura.**
Peso ▸ **entre 3 e 4 toneladas.**
Alimentação ▸ **vegetação rasteira, como folhas, sementes e frutos.**
Quando viveu ▸ **entre 70 e 65 milhões de anos atrás, no período Cretáceo.**
Onde viveu ▸ **no oeste dos Estados Unidos e do Canadá.**

OSSAURO

pouco espaço para o cérebro, que era minúsculo, por isso os cientistas acreditam que ele não era nada inteligente.

Herbívoro, na hora de comer, esse dino devorava quilos de vegetação. Para mastigar, contava com uma fileira de dentes curvados e afiados. Também tinha intestinos largos e um compartimento de fermentação que ajudava na digestão dos alimentos mais duros. Por causa disso, ele soltava muitos gases fedorentos.

O anquilossauro foi um dos últimos a se desenvolver, já perto do período da extinção dos dinos, e viveu na mesma época de grandes carnívoros como o tiranossauro.

Antes que a noite se transforme em dia, encontre as figuras que aparecem em destaque.

Cadê?

Resposta na página 42.

BOLO DE PIPOCA

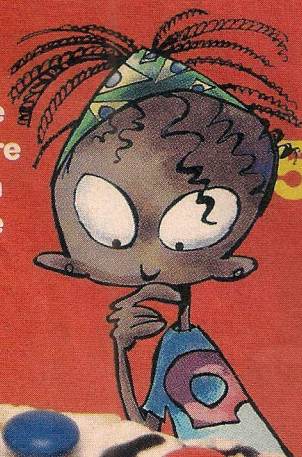
Prepare uma sobremesa diferente, deliciosa e grudenta!

Você vai precisar de:

- 1 pacote de pipocas para microondas
- 300 g de marshmallow em bolas brancas
- confeitos coloridos
- calda de chocolate

1 Unte um recipiente para microondas com margarina. Despeje o marshmallow e derreta durante 3 minutos em potência alta. Depois, peça a um adulto que retire com cuidado.

2 Enquanto espera o marshmallow esfriar um pouco, estoure as pipocas no microondas.

3 Peça a seu ajudante que retire a pipoca e espere que ela esfrie.

4 Junte aos poucos as pipocas ao marshmallow. Passe margarina nas mãos e vá misturando tudo. Se estiver muito grudento, coloque mais margarina nas mãos.

5 Unte uma fôrma de pudim com margarina e coloque a mistura com as mãos para dar forma ao bolo. Pressione para que a pipoca preencha todos os espaços.

Desenforme e decore com confeitos coloridos. Se quiser, use calda de chocolate.

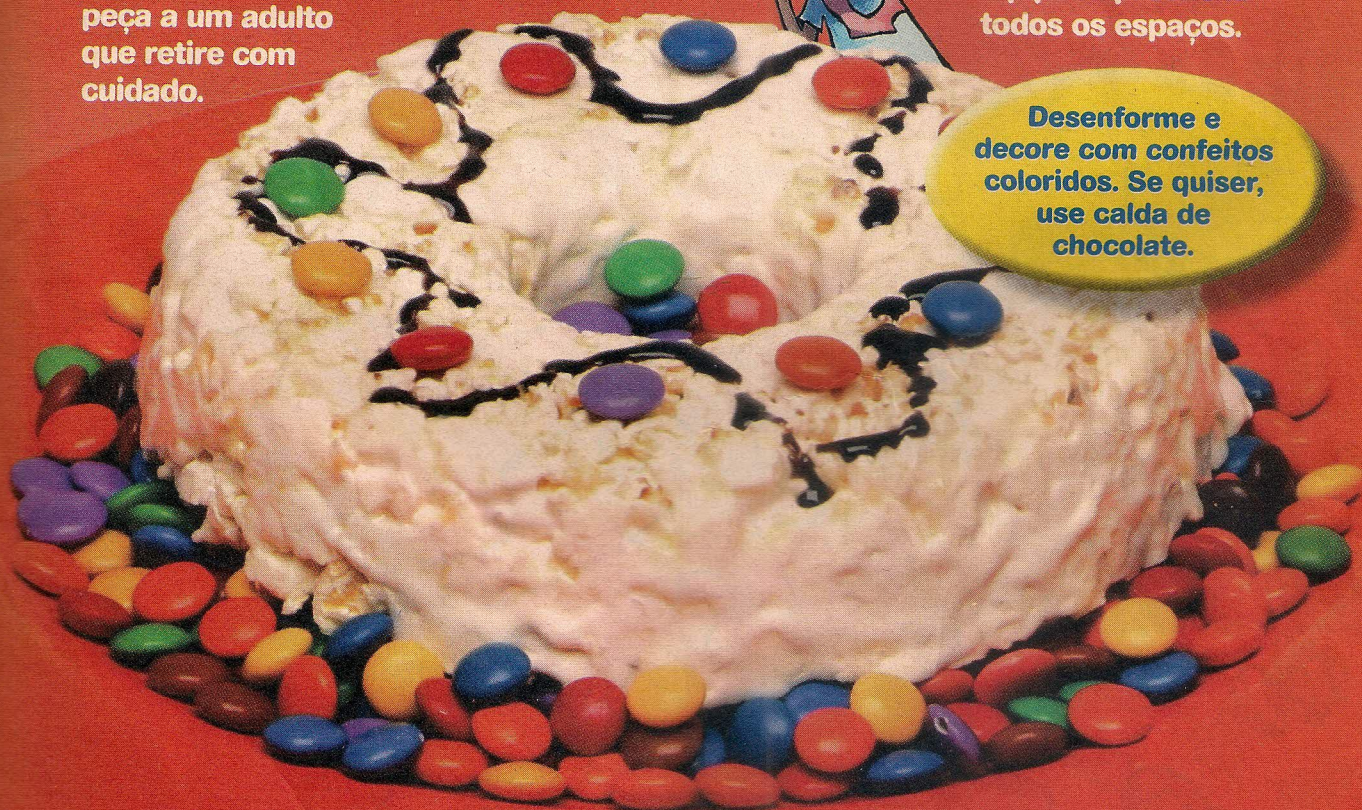
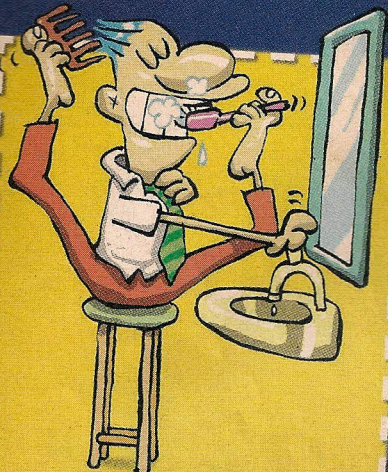



FOTO: VICTOR ALMEIDA
ILUSTRAÇÃO: CRIS EICH & JEAN CLAUDE

RECORDES ESTRANHOS!

Confira as proezas mais malucas que fazem parte do Livro dos Recordes.

TEXTO JULIA MOIÓLI
FONTE: http://www.guinnessworldrecords.com

HOMEM ELÁSTICO

Não são só os super-heróis que fazem coisas incríveis com o corpo. O americano Pierre Beauchemin tem o título de homem mais elástico de que se tem notícia. Ele coça as orelhas com os pés e vira as pernas totalmente para trás. Sua maior façanha foi entrar em uma caixa do tamanho de uma cesta de piquenique!

VIDA NAS ALTURAS

Não se preocupe se você se acha baixinho. Perto do tunisiano Radhouane Charbib, todo mundo é. Ele tem mais de 2,35 metros, adora jogar basquete e é o homem mais alto do mundo atualmente. Mas o recorde de todos os tempos é do americano Robert Pershing Wadlow, que chegou aos 2,72 metros.

MÃOS DE TESOURA

O cabeleireiro chinês Bruce Choy está no Livro dos Recordes como o único que consegue fazer um corte de cabelo usando oito tesouras ao mesmo tempo!

ARREMESSO DE UVA

Sabe aquela brincadeira em que um joga a uva e o outro fica o mais longe possível para pegá-la com a boca? O americano Paul Tavilla levou a brincadeira tão a sério que, em 1991, conseguiu pegar a fruta a 99,82 metros de distância. Isso é o mesmo que 24 carros pequenos em fila!

O que é aquele último lá em cima?

Minha carteirinha da biblioteca!

CABEÇA EQUILIBRISTA

Em 1998, o inglês John Evans fez uma pilha de 62 livros que tinha mais de 1,85 metro de altura... sobre sua cabeça! Ninguém ainda conseguiu superá-lo.

NÃO SE ESQUEÇA DE ESCOVAR OS DENTES!

A maior escovação de dentes coletiva da história aconteceu em 2003, na China, e reuniu mais de 10 mil estudantes, em um evento que ensinava a maneira correta de escovar os dentes.

Chegou o fio dental!

Agora vamos tentar com o cofrinho inteiro!

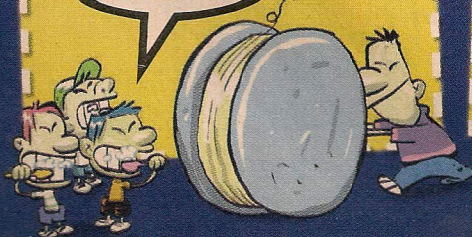
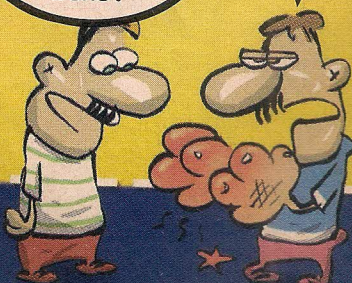
GIRA, GIRA, GIRA...

Em 2003, o inglês Scott Day fez uma moeda girar por 19,37 segundos! O recorde ocorreu em um show de TV.

AULA ETERNA

O professor Murray Burrows, da Austrália, ficou 54 horas dando aula de biologia. A idéia era vencer uma aposta e conseguir dinheiro para a construção de uma escola.

CLAP, CLAP, CLAP!

Em 1988, o indiano V Jeyaraman bateu palmas por 58 horas e 9 minutos e obteve fundos para um programa de vacinação.

CONHEÇA ALGUNS CAMPEÕES DE TAMANHO

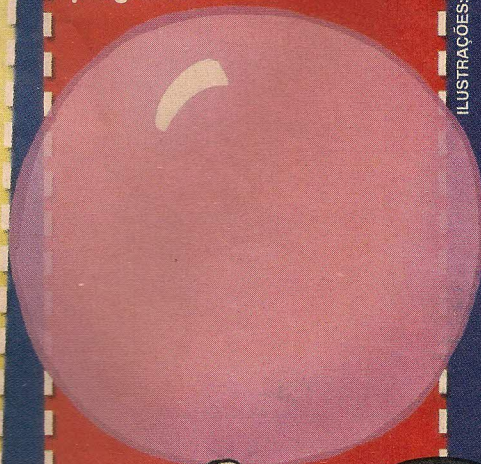
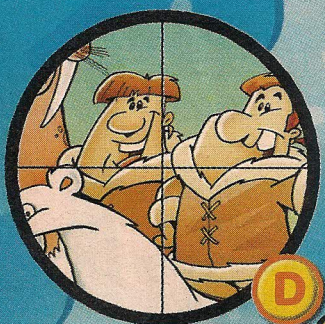
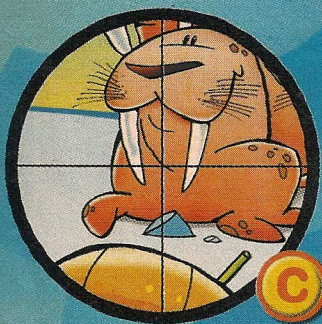
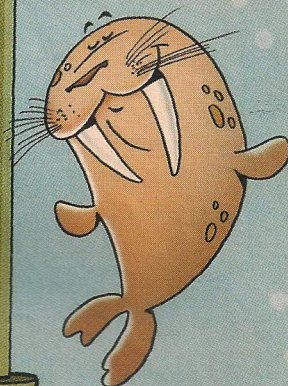
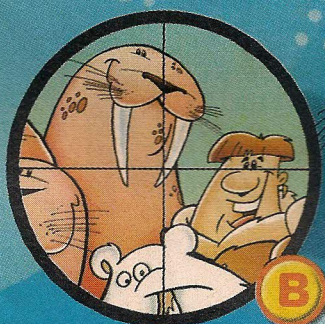
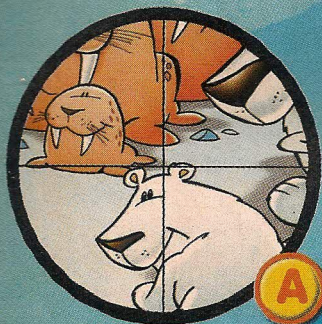
PARA A FAMÍLIA TODA
A maior toalha de praia já fabricada tem 9,4 metros de largura por 14,46 metros de comprimento. E com a estampa do Mickey!

PRESENTÃO
A Estátua da Liberdade é o maior presente do mundo. Ela foi dada aos Estados Unidos pelos franceses em 1885, tem 46,5 metros de altura e pesa mais de 200 toneladas.

HAJA BEBIDA!
Uma empresa de café da Índia construiu, em 1998, uma caneca de 6 metros de altura e 4,26 metros de diâmetro.

CHICLETE PODEROSO
A maior bola de chiclete de que se tem notícia media 58,4 centímetros de diâmetro e foi feita em 1994 pela americana Susan Williams em um programa de TV.

Acabou o açúcar!

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

PASSATEMPO
Fique de olho
Tente descobrir qual das cenas abaixo os cientistas estão observando pelo periscópio.
Resposta na página 42.
A
B
C
D
E
F
SANDER

Texto ▸ ZÉ GERALDO MORAES (historiador e professor)

O QUE É REPÚBLICA?

Entenda melhor o sistema de governo do nosso país.

Você sabia que o sistema de governo que organiza a nossa vida política no Brasil é a república? Ele foi implantado em 15 de novembro de 1889.

Antes disso, o sistema de governo era uma monarquia. Ou seja, o governante era um rei, dom Pedro II, e não havia eleições para escolhê-lo.

O poder só mudaria de mãos depois que o rei morresse e aí seu filho passaria a governar. Todo ano, dia 15 de novembro é feriado justamente para lembrar ecomemorar a proclamação da República, que marca essa mudança de sistema de governo.

A idéia de república nasceu na Roma antiga. Em um certo momento, alguns romanos lutaram contra o poder exagerado de um grupo que comandava a monarquia. O poder estava todo nas mãos do rei e era hereditário, ou seja, só passava de pai para filho.

Para mudar isso, os romanos lutaram em favor da república. Nesse sistema de governo, o chefe deveria ser escolhido por meio de eleições, o que refletiria a vontade da maioria. Veja como o sentido da palavra latina república revela isso: *res* significa coisa e *publica* quer dizer de todos.

De lá para cá, a história do sistema republicano passou por mudanças, mas o sentido geral de respeito às "coisas e à vontade da maioria" continua como um de seus princípios básicos.

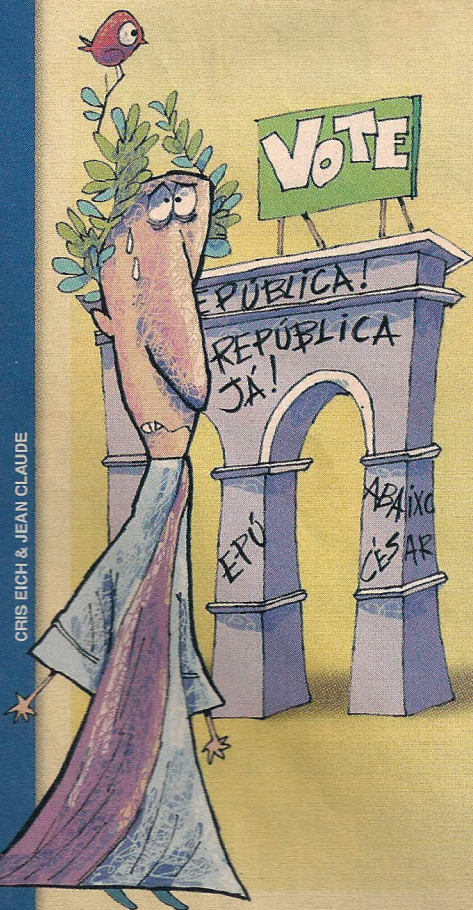
CRIS EICH & JEAN CLAUDE

A REPÚBLICA NO BRASIL

O NOSSO SISTEMA DE GOVERNO ESTÁ DIVIDIDO EM TRÊS PODERES. VEJA O QUE FAZ CADA UM DELES:

Executivo
É a chefia do governo. Como o nome já diz, o Poder Executivo executa as leis do país. O chefe do Executivo da Federação é o presidente. Nos estados são os governadores e nos municípios é o prefeito.

Legislativo
É quem fiscaliza o governo e faz as leis. Na Federação quem cuida disso são os senadores e os deputados federais. Nos estados são os deputados estaduais e nos municípios são os vereadores.

Judiciário
Fiscaliza e julga o respeito às leis. Existem o Supremo Tribunal e os Tribunais Federais, Locais e Regionais. Além disso, este poder é subdividido em várias áreas: trabalhista, família etc.

PODERES EQUILIBRADOS

Hoje convivemos com uma forma de república que começou a surgir no fim do século 18. Nela existem a separação e o equilíbrio de três poderes, que são: o Executivo, o Legislativo e o Judiciário.

A república pode ser de dois tipos: centralizada ou descentralizada. No Brasil, o sistema é o descentralizado, também chamado de federativo.

Assim o país está dividido em estados e municípios, que têm leis próprias e representantes nos poderes Executivo, Legislativo e Judiciário.

Este ano, por exemplo, aconteceram eleições. As pessoas maiores de 16 anos escolheram os **prefeitos** que vão chefiar as cidades, exercendo o Poder **Executivo** no município, por quatro anos.

Também foram eleitos os **vereadores**, pessoas que devem representar suas cidades no Poder **Legislativo**, fiscalizando os governos, fazendo as leis e defendendo o povo.

E se acontecer alguma coida errada nas eleições ou nos governos, como fraude ou corrupção, os **juízes**, que exercem o Poder **Judiciário**, é que decidirão qual será a punição para quem desrespeitou as leis.

Várias monarquias atuais têm sistemas republicanos, isto é, os países têm reis, mas com poderes limitados. Quem realmente toma as decisões são os políticos eleitos pelo povo. Isso ocorre hoje na Espanha, Inglaterra, Holanda e em outros países.

Infelizmente, às vezes, também acontece o contrário: alguns países republicanos mantêm governos autoritários, que não realizam eleições ou então permitem fraudes nas eleições. Assim, os governantes ficam no poder por muitos anos, sem respeitar a vontade da maioria da população.

PARTICIPE!

Faça uma brincadeira com a turma, imaginando que vocês participam do Poder Legislativo. Cada um pode sugerir uma lei para melhorar a vida de todos no seu bairro ou na escola. Escolham as leis que forem mais importantes e façam um cartaz legal para ser colado onde todos podem ver.

Recreio e Faça e Venda: com esta dupla você vai fazer a festa.

Disney · PIXAR PROCURANDO NEMO

A MASSAGEM NA BARRACA

TCHAU, FIDO, EARL, CHAD E MILTON! VEJO VOCÊS DEPOIS!

DIVIRTAM-SE NA ESCOLA!

SOMOS NEMO, TAD, PEARL E SHELDON!

MAS VALEU, DORY! TCHAU!

GRAÇAS A NETUNO, ELA NÃO É MINHA ALUNA!

VENHA, TURMA! A CAMINHO DO CONHECIMENTO!

ROTEIRO: JOHN GREEN / ARTE: FABRICIO GRELLET E MAGIC EYE STUDIOS / LETRAS: MICHAEL STEWARTE

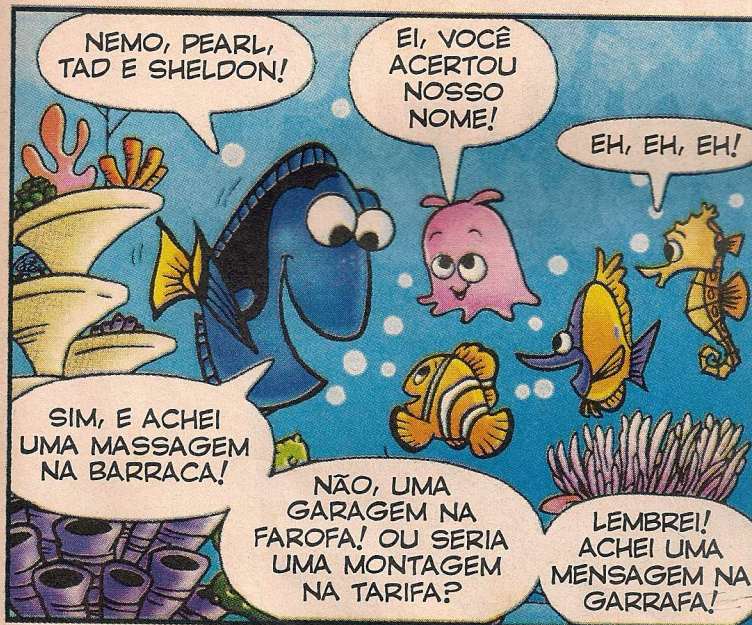
O QUE ME AJUDA A LEMBRAR DAS COISAS?
UMA CANÇÃO? NÃO, ISSO NÃO FUNCIONA!
AHÃ! É ISSO! VOU CANTAR UMA CANÇÃO!

♪ ACHEI UMA MENSAGEM NA GARRAFA... PASSAGEM NA TARRAFA... ♫
♫ ...FERRAGEM NA MARACA... ♪
♪ ...MIXAGEM NA ALFAFA... PRENSAGEM NA GIRAFA... ♫

NEMO, PEARL, TAD E SHELDON!
EI, VOCÊ ACERTOU NOSSO NOME!
EH, EH, EH!
SIM, E ACHEI UMA MASSAGEM NA BARRACA!
NÃO, UMA GARAGEM NA FAROFA! OU SERIA UMA MONTAGEM NA TARIFA?
LEMBREI! ACHEI UMA MENSAGEM NA GARRAFA!

MENSAGEM NA GARRAFA?
QUE LEGAL!
SÉRIO, DORY?
O QUE ESTAVA ESCRITO?

SEI LÁ!
EU ESQUECI DE LER!

FIM

MASCOTES A JATO

Agora, você vai curtir mais uma aventura de uma turma muito especial. Eles parecem bichos de estimação comuns, mas viram heróis cheios de poderes e superdivertidos.

Com propulsores a jato nas costas, Rocky, Princesa e Bix vigiam os céus de sua cidade, chamada Sky City, onde não faltam vilões maldosos. Saiba mais sobre esses heróis prontos a fazer justiça.

ROCKY

Essa tartaruga esperta é o bicho de estimação do Chefe Pringle, do Corpo de Bombeiros. É o mais velho dos Mascotes a Jato e também o mais durão da equipe. Quando se recolhe dentro de sua casca, sai de baixo: Rocky vira um projétil voador indestrutível!

PRINCESA

Embora pareça apenas a delicada mascote da prefeita, Princesa é a líder do grupo. Ela nunca perde a calma, mesmo nas situações de risco. E ainda precisa ter muita paciência com sua dona, que adora inscrevê-la em concursos caninos.

BIX

É o amado bichano do capitão Swerlow, da Polícia, e também um destemido herói felino com propulsão a jato. Corajoso, Bix tem uma certeza: ele sempre aterrissa em pé! Seu dono não é tão eficiente quanto a cidade precisa. Sua sorte é que existem as Mascotes a Jato.

MASCOTES A JATO E O PETMÓVEL

COMO PRÊMIO POR TODOS OS SEUS ATOS HERÓICOS, NOSSA CIDADE DÁ A VOCÊS...

...O INCRÍVEL PETMÓVEL!

UM CARRO?

HUM... ADORO O CHEIRINHO DE CARRO NOVO!

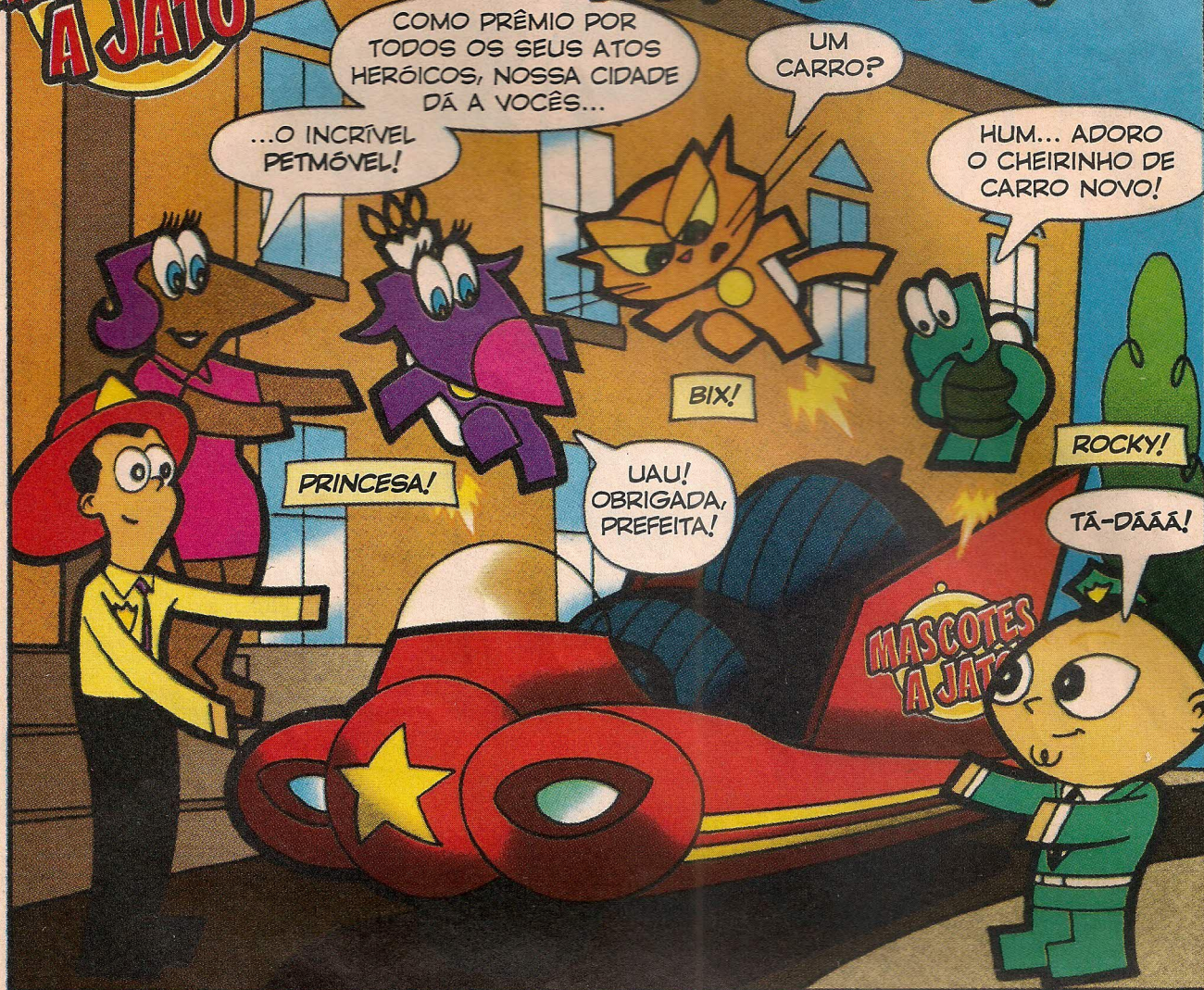
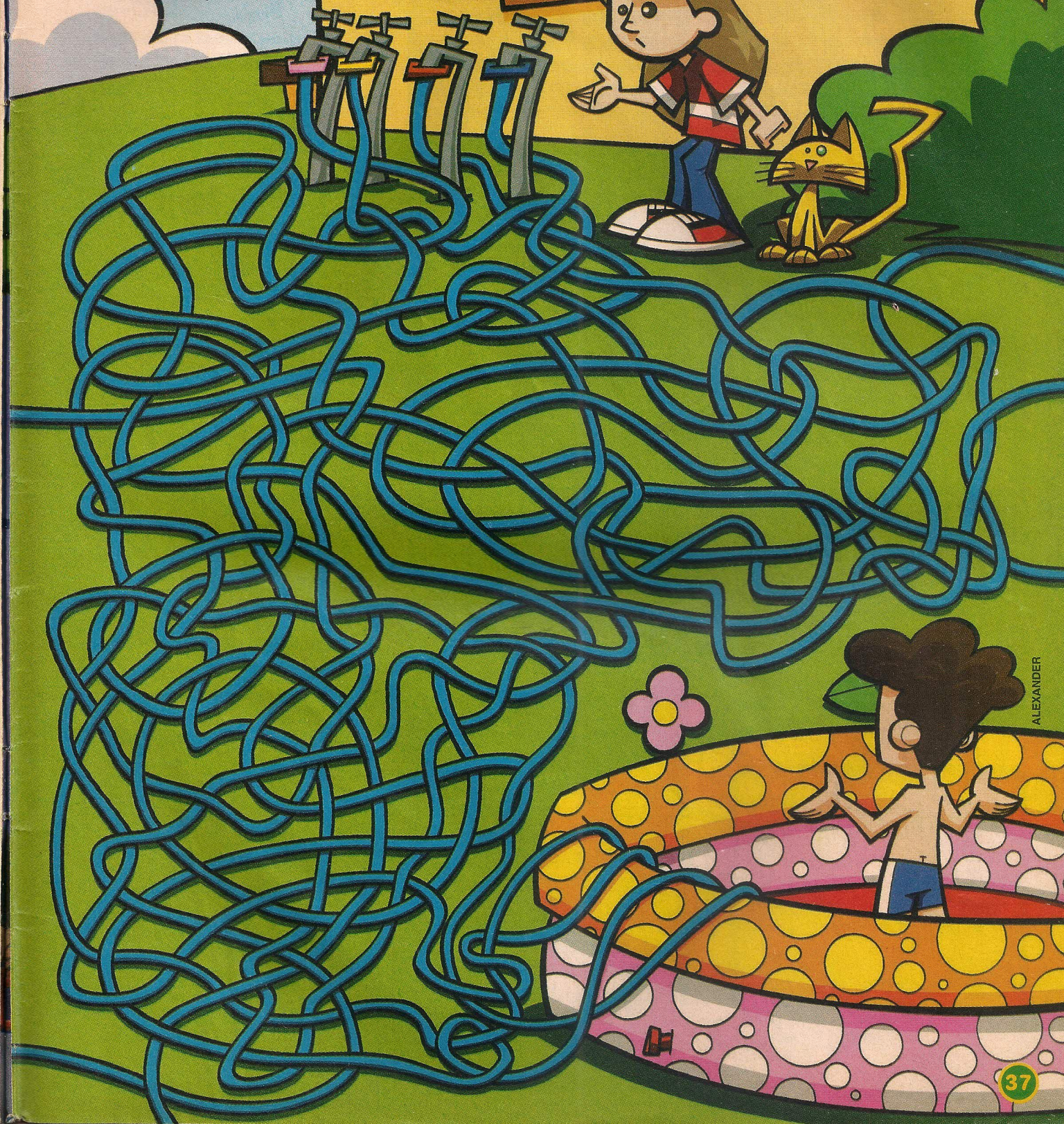
BIX!

PRINCESA!

UAU! OBRIGADA, PREFEITA!

ROCKY!

TÁ-DÁÁÁ!

MASCOTES A JATO

PASSATEMPO
LABIRINTO
Qual torneira a garota deve abrir para encher a piscina?
Resposta na página 42.
ALEXANDER

Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

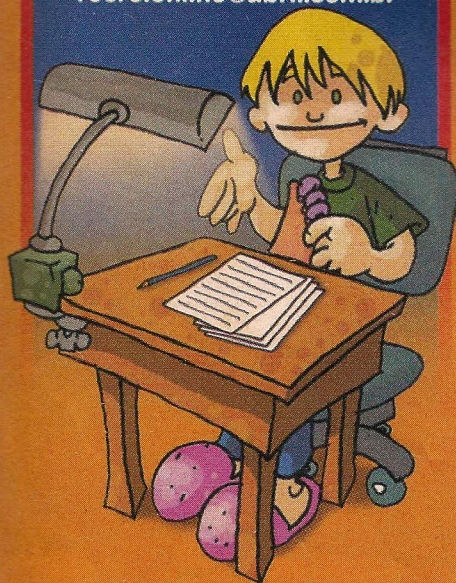
Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br

E-mail
recreionline@abril.com.br

Qual ação que, mesmo ao contrário, fica igual?
Subi no ônibus.
Beatriz M. Vicente, 9 anos
Santos – SP

Quais são as estrelas que não se vêem no céu?
As estrelas-do-mar.
Vitor Cunha, 9 anos
Brasília – DF

O que o ponteiro grande disse ao pequeno às 11h59min?
"Tem um minuto para mim?"
Marcelo Vinhas, 10 anos
Belo Horizonte – MG

Onde o Super-Homem faz as compras do mês?
No supermercado.
Laura B. Morgado, 8 anos
Rio de Janeiro – RJ

O que se vê tanto na luz como na escuridão?
A letra U.
Veridiana C. Xavier
Por e-mail

Que invenção permite às pessoas andarem através das paredes?
As portas.
Cecília Barros, 11 anos
Paraná – PR

O que é preto, amarelo e faz zzzbb, zzzzbb?
Uma abelha voando para trás.
Tiago Mello, 10 anos
São Paulo – SP

O que pode ser medido, mas não tem largura, comprimento ou espessura?
A temperatura.
Maurício G. Santana, 11 anos
São Paulo – SP

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Laurentino Gomes

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórter: Julia Moióli
Editora de Arte: Priscila Afonso
Estagiária: Noêmia Lopes (texto)
Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Preparador Digital: Dinei Baliero
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Roberta Viganó, Daniel Van Nieuwenhuizen Jr. (texto), Isabella Sarkis (arte) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Negócios:** Analucia Bertola e João Eduardo Dias **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** André Felipe D'Amato **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **PLANEJAMENTO E PROCESSOS** Cheng Ge Chuan e Sandra Laham **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **Assistente de Produto** Eduardo Leite Scutellaro **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

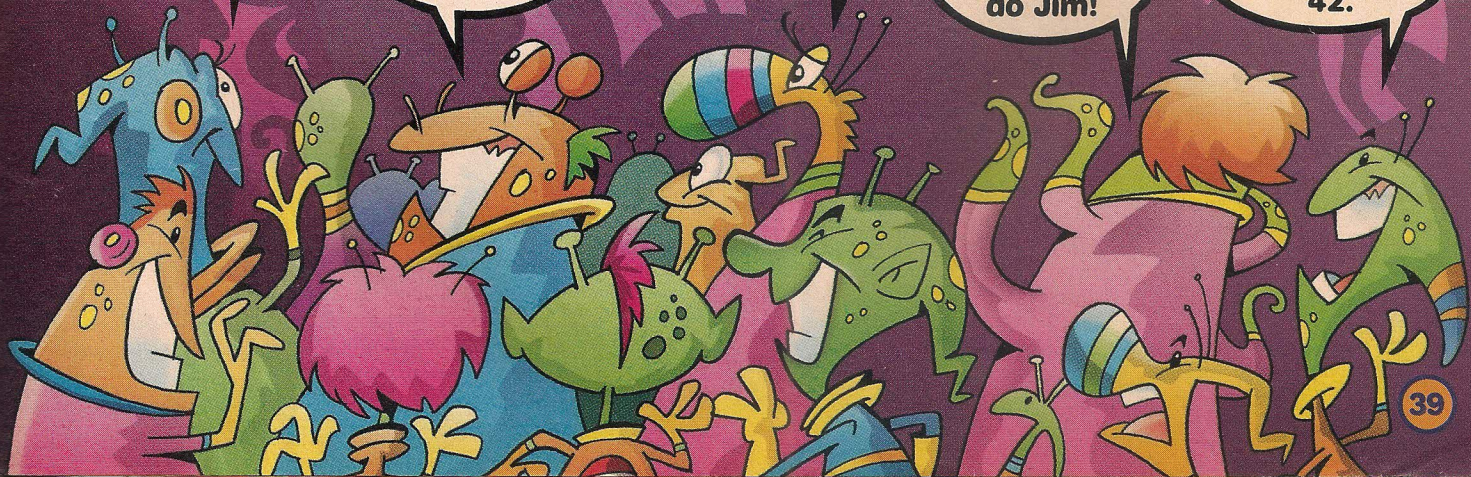
Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/30/40/50/80, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3227-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Manequim, Manequim Noiva, Nova **Turismo e Tecnologia:** Aventuras na História, Guia Quatro Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Revista das Religiões, Superinteressante, Viagem e Turismo, Vip **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura e Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde!, Vida Simples **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo!, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 243, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828.
www.assineabril.com.br
Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

PASSATEMPO
ENIGMA
Este é o Detrito Atômico, o grupo de rock mais famoso da galáxia. Se você ainda não ouviu falar dele, siga as pistas e descubra o nome dos músicos da banda.
A
B
C
D
E
Alô, alô, marciano!
Eu gosto do Bruce, mas ele não toca bateria!
Uau!!! Adorei os óculos do Dio e do Jim.
Ozzy e Dio tocam guitarra.
Adoro os cabelos azuis do Rick e do Jim!
A resposta está na página 42.
SANDER
39

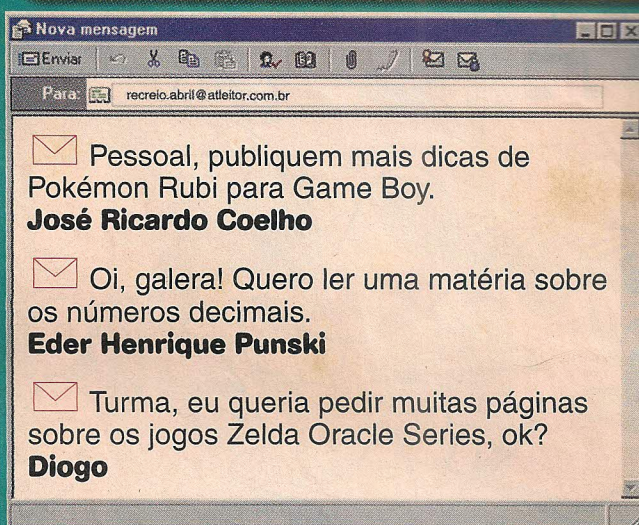
CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

O Leonardo Jorge Teixeira se diverte nadando em Presidente Figueiredo, a cidade das cachoeiras.
MANAUS – AM

Olá, galera da RECREIO! Quero sugerir uma matéria sobre aracnídeos. Também gostaria de conhecer mais sobre os costumes da Arábia Saudita.
PAULO VICTOR FERREIRA DE MOURA
NATAL – RN

Nova mensagem
Enviar
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Pessoal, publiquem mais dicas de Pokémon Rubi para Game Boy.
José Ricardo Coelho

Oi, galera! Quero ler uma matéria sobre os números decimais.
Eder Henrique Punski

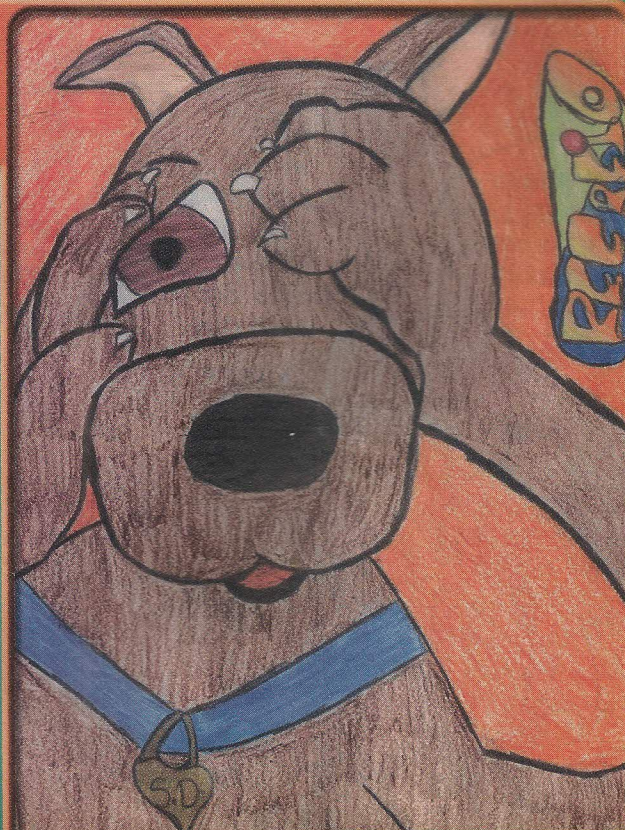
Turma, eu queria pedir muitas páginas sobre os jogos Zelda Oracle Series, ok?
Diogo

Olá, parabéns pela revista tão legal! Sugiro que vocês façam concursos e matérias sobre videogames. Também quero saber mais sobre os costumes e a língua do Japão.
GABRIEL SABADIM
INDAIATUBA – SP

A RECREIO é muito divertida e criativa! Continuem assim!
CLÁUDIA CARDOSO
SÃO LUÍS – MA

Oi, pessoal! Adorei receber os Envelopes Surpresa!
VINÍCIUS DA SILVEIRA
IMBITUBA – SC

A Ana Carolina, de 13 anos, é fã da turma do Scooby.
SÃO PAULO – SP

Este é o Lucca Andrade Sampaio.
JEQUIÉ – BA

Este é o desenho da Jéssica Ferreira, que pede mais matérias sobre dinos.
BLUMENAU – SC

Este é o Saulo Vinícius de Souza Ramos.
SÃO JOAQUIM DA BARRA – SP

O Samuel Rocha adora as piadas que a galera manda.
BRASÍLIA – DF

Turma, quero sugerir uma matéria especial sobre a capoeira.
ELISEU FALCÃO MORENO
BARUERI – SP

Oi, pessoal! Sou fã da RECREIO e gosto muito do *Teste* e do *Cadê?* Adoro as *Animatiras* e acho que vocês deviam colocar mais tirinhas e dicas de games na revista.
MAYSA MOREIRA
JAÚ – SP

Vocês poderiam dar mais dicas para Playstation 2?
THOMAS M. DOMINGUES
CAMPINAS – SP

O Wandeilson Neves, de 11 anos, caprichou no desenho das Guerreiras Mágicas.
JABOATÃO – PE

A Márcia Molinari de Almeida Caroprezo diz que sempre aprende alguma coisa nova quando lê a revista.
OSASCO – SP

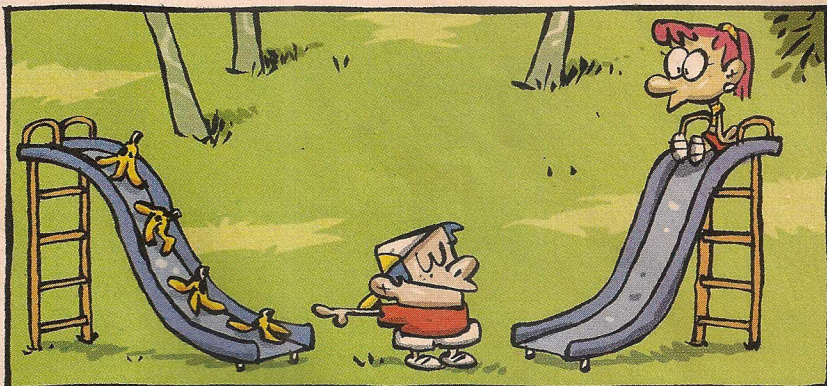
Animatiras

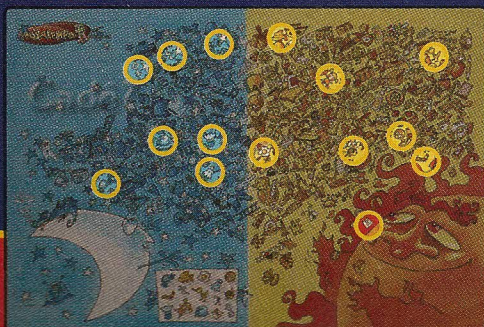
por Jean Galvão

Bichos

por Fred Wagner

Mamãe Ganso

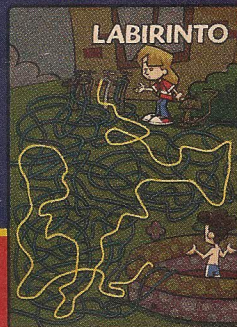
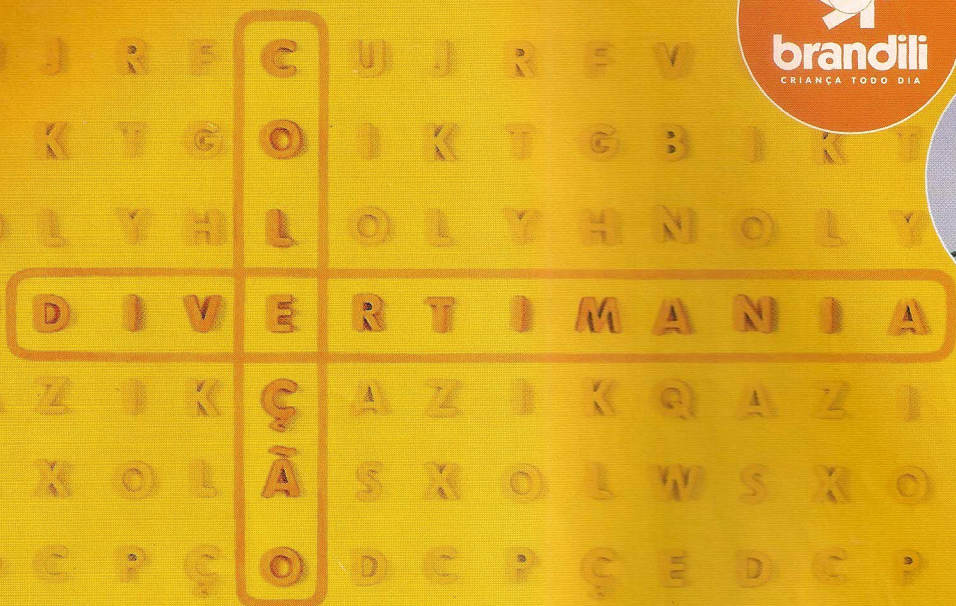
por Mike Peters

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 28

Cena D.

Página 39

A ▸ OZZY
B ▸ RICK
C ▸ JIM
D ▸ BRUCE
E ▸ DIO

Página 37

brandili
CRIANÇA TODO DIA
COLEÇÃO
DIVERTIMANIA
PASSE O TEMPO TODO BRINCANDO.
PRIMA
VERA
VERÃO
2004
WWW.BRANDILI.COM.BR